

Dokumentacija

Initialize() – kreiramo matricu formata 10x10, prva 4 reda su cigle

ball X, i ballY varijable služe da vode računa o poziciji lopte.

paddleX i paddleY čuvaju poziciju paddle-a, dok paddleRightX i paddleLeftX čuvaju krajeve paddle-a.

printMatrix() – printamo matricu

movePaddleLeft() – pomjeramo paddle ulijevo, prvo moramo provjeriti da je veće od 0, kako ne bi izašlo iz okvira, ako jeste iz matrice brišemo zadnji desni znak paddle i smanjujemo granice(paddleLeftX i paddleRightX) za jedan.

movePaddleRight() – slično kao i prethodna funkcija, samo granice povećavamo za jedan.

moveBall() – pomoću bool varijable čuvamo kretnju lopte. Ako ide gore znači red/i se smanjuje tj ballX--, a ako ide u lijevu stranu smanjujemo kolonu/j tj. ballY- -.

checkCollision() – provjeravamo da li se lopta sudarila sa zidom, ciglom, paddle-om ili je propala.

isGameOver() – provjeravamo da li u matrici postoji ijedna cigla. Ako postoji nije kraj igre.

GameOver() - briše paddle i loptu i printa da je kraj igre.